

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-373282

(P2002-373282A)

(43)公開日 平成14年12月26日 (2002. 12. 26)

(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テ-マ-ト*(参考)
G 0 6 F 17/60	3 2 4 1 4 6	G 0 6 F 17/60	3 2 4 2 C 0 0 1 1 4 6 Z
A 6 3 F 13/00 13/12		A 6 3 F 13/00 13/12	M C

審査請求 未請求 請求項の数13 O L (全 16 頁)

(21)出願番号 特願2001-182847(P2001-182847)

(22)出願日 平成13年6月18日(2001. 6. 18)

(71)出願人 500029453

有限会社フレックスアイ

東京都港区赤坂1-1-17細川ビル403

(72)発明者 栗岡 豊

東京都千代田区神田富山町22番地 株式会  
社ジャンケンドットコム内

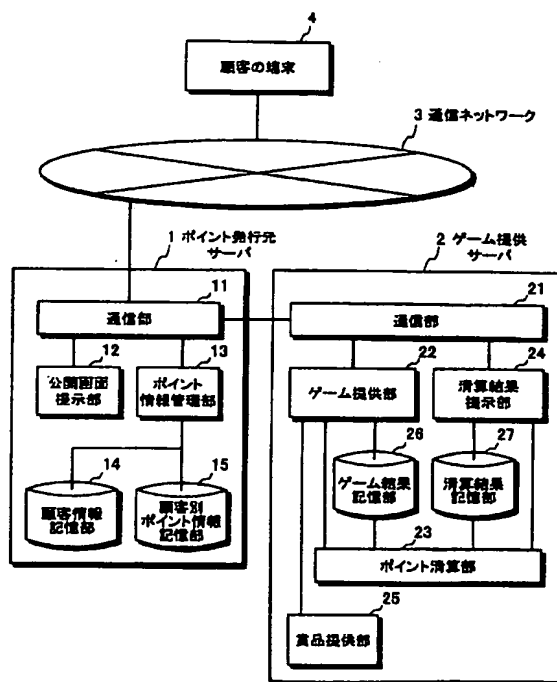
Fターム(参考) 2C001 AA08 AA13 BA06 BB01 BB02  
BD03 BD05 CB01 CB08 CC02

(54)【発明の名称】 ポイント還元システムとその方法、そのためのプログラム、およびポイント還元サービス提供方法

(57)【要約】

【課題】 通信ネットワーク上において幅広い顧客の興味を惹き付けるのに有効なサービスの提供を低コストで実現し、そのサービスと引き換えに、顧客が所持しているポイントを発行元で回収可能とする。

【解決手段】 ポイント発行元サーバ1のポイント情報管理部13は、アクセスしてきた顧客の端末4からの現在ポイント表示要求に応答して本人認証を行った後、現在ポイント表示画面を送信する。ゲーム提供サーバ2のゲーム提供部22は、ゲーム参加要求に応答してゲーム選択画面を送信し、ゲーム指定に応答してポイント指定画面を送信し、指定された使用ポイントと引き換えに通信ネットワーク3上でのゲームを提供する。ポイント清算部23は、ゲームの結果と使用ポイントに応じてポイントの清算を行う。ポイント情報管理部13は、ポイント清算結果に基づき、顧客のポイント情報を更新する。



**【特許請求の範囲】**

【請求項1】 顧客の商品購入実績に応じてポイントを発行し、そのポイント値に応じた何らかの利益を通信ネットワーク上で顧客に還元するポイント還元システムにおいて、

顧客の端末からのゲーム参加要求および使用ポイント指定を受信した場合に、その顧客に対し、指定された使用ポイントと引き替えに通信ネットワーク上でのゲームを提供するゲーム提供手段と、

前記ゲーム提供手段によって顧客に提供されたゲームの結果と使用ポイントに応じて、ゲームに関連するポイントの清算を行うポイント清算手段と、

前記ポイント清算手段によるポイント清算結果を表示する清算結果表示データを顧客の端末に対して送信する清算結果提示手段と、

顧客のポイント情報を管理し、前記ポイント清算手段によるポイント清算結果に基づいて顧客のポイント情報を更新するポイント情報管理手段と、を備えたことを特徴とするポイント還元システム。

【請求項2】 前記ポイント清算手段は、前記ゲーム提供手段によって顧客に提供されたゲームの結果に応じた賞品として顧客にポイントを獲得させる場合に、この獲得ポイントから使用ポイントを差し引いた差引ポイントを求めるように構成され、

前記ポイント情報管理手段は、前記ポイント清算手段によって得られた差引ポイントに基づき、その差引ポイントがプラスである場合にはゲームによる取得ポイントとして顧客の現在ポイントに加算し、マイナスである場合にはゲームによる還元ポイントとして顧客の現在ポイントから減算するように構成された、ことを特徴とする請求項1に記載のポイント還元システム。

【請求項3】 前記ゲーム提供手段によって顧客に提供されたゲームの結果に応じた賞品として顧客にポイント以外の賞品を提供するための処理を行う賞品提供手段を備え、

前記ゲーム提供手段は、顧客に提供されたゲームの結果が、勝利または所定の基準に達している場合に、その顧客の端末に対し、ゲーム結果を表示するゲーム結果表示データを送信すると共に、ポイントおよびポイント以外の賞品を含む複数種類の賞品の中から希望する賞品を選択させる賞品選択支援表示データを送信するように構成され、

前記賞品提供手段は、顧客の端末からの、ポイント以外の賞品の獲得を選択する賞品獲得指示を受信した場合に、その顧客に賞品を提供するための処理を行うように構成され、

前記ポイント清算手段は、顧客の端末からの、ポイント以外の賞品の獲得を選択する賞品獲得指示を受信した場合に、前記賞品提供手段による還元分を除いた獲得ポイントから使用ポイントを差し引いた差引ポイントを求

め、ポイントの獲得を選択するポイント獲得指示を受信した場合に、その顧客のゲーム結果に応じたポイントを顧客に獲得させると共に、この獲得ポイントから使用ポイントを差し引いた差引ポイントを求めるように構成された、ことを特徴とする請求項2に記載のポイント還元システム。

【請求項4】 顧客の商品購入実績に応じてポイントを発行し、そのポイント値に応じた何らかの利益を通信ネットワーク上で顧客に還元するポイント還元方法において、

顧客の端末からのゲーム参加要求および使用ポイント指定を受信した場合に、その顧客に対し、指定された使用ポイントと引き替えに通信ネットワーク上でのゲームを提供するゲーム提供ステップと、

前記ゲーム提供ステップによって顧客に提供されたゲームの結果と使用ポイントに応じて、ゲームに関連するポイントの清算を行うポイント清算ステップと、

前記ポイント清算ステップによるポイント清算結果を表示する清算結果表示データをその顧客の端末に対して送信する清算結果提示ステップと、

前記ポイント清算ステップによるポイント清算結果に基づいて顧客のポイント情報を更新するポイント情報更新ステップと、を有することを特徴とするポイント還元方法。

【請求項5】 前記ポイント清算ステップにおいては、前記ゲーム提供ステップによって顧客に提供されたゲームの結果に応じた賞品として顧客にポイントを獲得させる場合に、この獲得ポイントから使用ポイントを差し引いた差引ポイントを求め、

前記ポイント情報更新ステップにおいては、前記ポイント清算ステップによって得られた差引ポイントに基づき、その差引ポイントがプラスである場合にはゲームによる取得ポイントとして顧客の現在ポイントに加算し、マイナスである場合にはゲームによる還元ポイントとして顧客の現在ポイントから減算する、ことを特徴とする請求項4に記載のポイント還元方法。

【請求項6】 前記ゲーム提供ステップによって顧客に提供されたゲームの結果に応じた賞品として顧客にポイント以外の賞品を提供するための処理を行う賞品提供ステップを有し、

前記ゲーム提供ステップにおいては、顧客に提供されたゲームの結果が、勝利または所定の基準に達している場合に、その顧客の端末に対し、ゲーム結果を表示するゲーム結果表示データを送信すると共に、ポイントの獲得およびポイント以外の賞品の獲得のいずれかを選択させる賞品選択支援表示データを送信し、

前記ゲーム提供ステップによる賞品選択支援表示データの送信後に、顧客の端末からの、ポイント以外の賞品の獲得を選択する賞品獲得指示を受信した場合に、前記賞品提供ステップにおいて、その顧客に賞品を提供するた

めの処理を行うと共に、前記ポイント清算ステップにおいて、使用品提供ステップによる還元分を除いた獲得ポイントから使用ポイントを差し引いた差引ポイントを求める、

前記ゲーム提供ステップによる賞品選択支援表示データの送信後に、顧客の端末からの、ポイントの獲得を選択するポイント獲得指示を受信した場合に、前記ポイント清算ステップにおいて、その顧客のゲーム結果に応じたポイントを顧客に獲得させると共に、この獲得ポイントから使用ポイントを差し引いた差引ポイントを求める、

【請求項7】 前記ゲーム提供ステップの前に、顧客の端末からのゲーム参加要求を受信した場合に、その顧客の端末に対し、ゲームの種類を選択させるゲーム選択支援表示データを送信するゲーム選択支援ステップと、

前記ゲーム選択支援ステップによるゲーム選択支援表示データの送信後に、顧客の端末からのゲーム指定を受信した場合に、その顧客の端末に対し、指定されたゲームを行うために使用するポイントを指定させるためのポイント指定支援表示データを送信するポイント指定支援ステップと、

前記ポイント指定支援ステップによるポイント指定支援表示データの送信後に、顧客の端末からの使用ポイント指定を受信した場合に、その使用ポイントをその顧客の現在ポイントと比較するポイント比較ステップとを有し、

前記ゲーム提供ステップにおいては、前記ポイント比較ステップによって、使用ポイントが現在ポイント以下である場合に、その顧客に対し、指定された使用ポイントと引き替えに通信ネットワーク上でのゲームを提供する、ことを特徴とする請求項4～6のいずれか1つに記載のポイント還元方法。

【請求項8】 顧客の端末からの現在ポイント表示要求を受信した場合に、その顧客の端末に対し、その顧客の現在ポイントを表示する現在ポイント表示データを、ポイント使用によるゲームへの参加を選択させるためのゲーム参加支援表示データと共に送信する現在ポイント提示ステップを有し、

前記ゲーム選択支援ステップにおいては、前記現在ポイント提示ステップによる現在ポイント表示データおよびゲーム参加支援表示データの送信後に、顧客の端末からのゲーム参加要求を受信した場合に、その顧客の端末に対し、ゲームの種類を選択させるゲーム選択支援表示データを送信する、ことを特徴とする請求項7に記載のポイント還元方法。

【請求項9】 前記ゲーム提供ステップにおいては、「ゲー」、「チョコキ」、「バー」という3種類の中から選択されたジャンケンの基本属性を示す表示と、複数種類の絵柄の中から選択された絵柄による2次属性を示す

表示とを有するカードを表現するカード表現データを用いて、絵柄を揃えるスロットルゲーム、およびジャンケンのルールを基礎として勝敗を決定するジャンケンカードゲーム、という2種類のゲームを少なくとも提供する、ことを特徴とする請求項4～8のいずれか1つに記載のポイント還元方法。

【請求項10】 顧客の商品購入実績に応じてポイントを発行し、そのポイント値に応じた何らかの利益を通信ネットワーク上で顧客に還元するためのプログラムにおいて、

コンピュータに、

顧客の端末からのゲーム参加要求および使用ポイント指定を受信した場合に、その顧客に対し、指定された使用ポイントと引き替えに通信ネットワーク上でのゲームを提供する機能と、

顧客に提供されたゲームの結果と使用ポイントに応じて、ゲームに関連するポイントの清算を行う機能と、前記ポイント清算によるポイント清算結果を表示する清算結果表示データをその顧客の端末に対して送信する機能と、

顧客のポイント情報を管理し、前記ポイント清算によるポイント清算結果に基づいて顧客のポイント情報を更新する機能と、を実現させることを特徴とするプログラム。

【請求項11】 顧客の商品購入実績に応じてポイント発行元からその顧客に発行されるポイントと引き替えにその顧客にサービスを提供するポイント還元サービス提供方法において、

前記ポイント発行元を介して顧客の端末からのゲーム参加要求を受信した場合に、その顧客の端末に対し、ゲームの種類を選択させるゲーム選択支援表示データを送信するゲーム選択支援ステップと、

前記ゲーム選択支援ステップによるゲーム選択支援表示データの送信後に、顧客の端末からのゲーム指定を受信した場合に、その顧客の端末に対し、指定されたゲームを行うために使用するポイントを指定させるためのポイント指定支援表示データを送信するポイント指定支援ステップと、

前記ポイント指定支援ステップによるポイント指定支援表示データの送信後に、顧客の端末からの使用ポイント指定を受信した場合に、その使用ポイントをその顧客の現在ポイントと比較するポイント比較ステップと、

前記ポイント比較ステップによって、使用ポイントが現在ポイント以下である場合に、その顧客に対し、指定された使用ポイントと引き替えに通信ネットワーク上でのゲームを提供するゲーム提供ステップと、

前記ゲーム提供ステップによって顧客に提供されたゲームの結果と使用ポイントに応じて、ゲームに関連するポイントの清算を行うポイント清算ステップと、

前記ポイント清算ステップによるポイント清算結果を表

示する清算結果表示データをその顧客の端末に対して送信する清算結果提示ステップと、

前記ポイント清算ステップによるポイント清算結果を顧客のポイント情報更新用のデータとして前記ポイント発行元に送信する更新用データ提供ステップと、を有することを特徴とするポイント還元サービス提供方法。

【請求項12】 前記ゲーム提供ステップによって顧客に提供されたゲームの結果に応じた賞品として顧客にポイント以外の賞品を提供するための処理を行う賞品提供ステップを有し、

前記ゲーム提供ステップにおいては、顧客に提供されたゲームの結果が、勝利または所定の基準に達している場合に、その顧客の端末に対し、ゲーム結果を表示するゲーム結果表示データを送信すると共に、ポイントの獲得およびポイント以外の賞品の獲得のいずれかを選択させる賞品選択支援表示データを送信し、

前記ゲーム提供ステップによる賞品選択支援表示データの送信後に、顧客の端末からの、ポイント以外の賞品の獲得を選択する賞品獲得指示を受信した場合に、前記賞品提供ステップにおいて、その顧客に賞品を提供するための処理を行うと共に、前記ポイント清算ステップにおいて、使用品提供ステップによる還元分を除いた獲得ポイントから使用ポイントを差し引いた差引ポイントを求め、

前記ゲーム提供ステップによる賞品選択支援表示データの送信後に、顧客の端末からの、ポイントの獲得を選択するポイント獲得指示を受信した場合に、前記ポイント清算ステップにおいて、その顧客のゲーム結果に応じたポイントを顧客に獲得させると共に、この獲得ポイントから使用ポイントを差し引いた差引ポイントを求める、ことを特徴とする請求項11に記載のポイント還元サービス提供方法。

【請求項13】 前記ゲーム提供ステップにおいては、「グー」、「チョキ」、「パー」という3種類の中から選択されたジャンケンの基本属性を示す表示と、複数種類の絵柄の中から選択された絵柄による2次属性を示す表示とを有するカードを表現するカード表現データを用いて、絵柄を揃えるスロットルゲーム、およびジャンケンのルールを基礎として勝敗を決定するジャンケンカードゲーム、という2種類のゲームを少なくとも提供する、ことを特徴とする請求項11または12に記載のポイント還元方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、販売促進用として、商品購入時にポイントを発行してポイント値に応じた利益を顧客に還元するポイント還元方式に関するものであり、特に、発行されたポイントを、低コストで実現可能なサービスの提供と引き替えにポイント発行元で回収してポイント還元コストを節減するためのポイント還

元システムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、販売促進の1つの手法として、顧客の商品購入実績に応じてポイントを発行し、そのポイント値に応じてキャッシュバックや賞品等の何らかの利益を顧客に還元するポイント還元方式が存在している。ポイント還元方式は、ポイント発行先の顧客が、ポイント値に応じて得られるその「利益」を動機付けとしてポイント発行元の企業の商品を繰り返し購入することを意図したものであり、販売促進に極めて有効であるため、多くの企業において採用されている。

【0003】このポイント還元方式は、例えば、電気製品や衣料を取り扱う量販店やチェーン店、あるいは多種類の物品を取り扱う百貨店等、物品を主な商品として提供する各種の物販業者において採用されているが、これに限らず、クレジット会社のカード利用ポイントや航空会社のマイレージポイントに代表されるように、各種のサービスを主な商品として提供する各種のサービス業者においても採用されている。

【0004】このようなポイント還元方式において顧客に還元する「利益」の種類として、「キャッシュバック」は、現金または商品代金への充当等、ポイント値に応じた金額を顧客に還元するものであり、顧客は、還元された利益を金額という客観的な数値で容易に把握できるため、幅広い顧客層に亘って商品購入の動機付けとなり得る。また、ポイント発行元の企業にとっても、賞品提供に比べて、賞品の手配や賞品となる物品の保管・発送等が不要である分だけ手間やコストがかからないという利点がある。そのため、ポイント還元方式を採用している数多くの企業においては、この「キャッシュバック」をポイント還元する「利益」の選択肢の1つ、あるいは唯一の選択肢として、固定客の拡大を目指している。

【0005】また、このようにポイント還元をキャッシュバックによって行う場合、購入金額に対するキャッシュバック金額の比率（キャッシュバック率）は極めて重要であり、ある程度のキャッシュバック率を確保する必要がある。そのキャッシュバック率を顧客にアピールして販売促進効果を得るためには、例えば、キャッシュバック率を購入金額の1%とするよりは、購入金額の5%とした方がはるかに顧客にアピールできる。特に、価格競争の激しい業界においては、キャッシュバック率の高さが割安感を求める顧客の満足度につながるため、キャッシュバック率が高くなりがちである。

【0006】また、ポイント還元をキャッシュバックによって行う場合、具体的なキャッシュバック方法としては、後日の商品購入時における代金の支払いに充当する方法、一定のポイントが貯まった時点あるいは任意の時点で現金化する方法、商品購入代金を口座決済する際にポイント分の金額を差し引く方法等、といった各種の方

法が存在する。いずれのキャッシュバック方法においても、賞品などの他の「利益」を提供するポイント還元方式に比べて、発行ポイントが「利益」として顧客に実際に還元される比率（ポイント還元率）は高くなりやすい。

【0007】例えば、一定のポイント値に対して賞品を提供するポイント還元方式においては、賞品取得に必要なポイント値に満たない場合や余剰のポイント値などを生じやすく、それらの発行ポイントは顧客に対して実際には還元されないため、顧客へのポイント還元率は、比較的

低く抑えられる。これに対して、キャッシュバックによるポイント還元方式の場合、一定の換金率により1ポイント単位で全ての発行ポイントをキャッシュバックすることが一般化しているため、顧客へのポイント還元率は非常に高いものとなる。

【0008】一方、近年のインターネット利用者の急増に伴い、低コストで効率のよい販売促進手法として、多くの企業がインターネット上にWebページを開設し、企業紹介や商品紹介、商品販売等を行っており、インターネット上での商品販売についても、ポイント還元方式が広く採用されるようになってい

【0009】

【発明が解決しようとする課題】ところで、上記のような従来のキャッシュバックによるポイント還元方式においては、次のような問題点があった。

【0010】まず、前述した通り、ポイントをキャッシュバックによって顧客に還元することは、幅広い顧客層に亘って商品購入の動機付けとなるものと期待される一方で、ポイント還元する「利益」の選択肢がキャッシュバックのみの場合には、それらの利益にほとんど興味を持たない顧客もまた多数存在し得る。また、キャッシュバックだけでなく予め用意された種類または複数種類の賞品の中から適宜選択できる場合でも、同様に興味を持たない顧客が多数存在し得る。

【0011】そのような、キャッシュバックや賞品に興味を持たない顧客については、ポイント還元方式による販促効果はほとんど期待できない。これに対して、多種多様な賞品を用意して選択肢を広げることも考えられるが、賞品として多様な物品を用意する場合には、それらの物品の手配や保管・発送等の手間が増大し、コストが増大してしまう。コスト面を考慮すれば、ポイント還元用の賞品としては、物品を用意するよりはWebページ上で何らかのサービスを提供することが望ましいが、幅広い顧客の興味を惹き付けるのに有効なサービスの提供を低コストで実現することは容易ではない。

【0012】また、前述した通り、キャッシュバックに

よるポイント還元方式においては、ポイント還元率が非常に高いため、価格競争の観点からキャッシュバック率も高い場合には、顧客へのポイント還元に要するコストが高くなってしま

【0013】本発明は、このような従来技術の問題点を解決するために提案されたものであり、その目的は、通信ネットワーク上において幅広い顧客の興味を惹き付けるのに有効なサービスの提供を低コストで実現し、そのサービスと引き替えに、顧客が所持しているポイントを発行元で回収可能とすることにより、販売促進に有効でコストを節減可能なポイント還元システムを提供することである。

【0014】

【課題を解決するための手段】上記の目的を達成するため、本発明は、ポイントと引き替えに、通信ネットワーク上で行われるゲームへの参加を可能とすることにより、顧客にとっては無料でゲームを楽しむことができ、ポイント発行元にとっては顧客に対して発行したポイントを低コストで回収できるようにしたものである。

【0015】なお、本発明において、重要な用語の定義は次の通りである。「商品」は、物品に限らず、各種のサービスの提供を含んでおり、販売される全ての対象を含む広い概念である。「商品購入実績」は、ポイント発行元がポイント発行対象として提供または指定する商品の購入実績であり、一般的に、現実の店舗やインターネット上の仮想店舗、通信販売等の各種の販売方法でポイント発行元が提供している各種の商品の購入実績を含むが、さらに、ポイント発行元の指定により提携先の商品の購入実績を含む場合もある。

【0016】「ゲーム」は、カードゲームや競技等の仮想体験型ゲーム、クイズ、占い、各種の予想投票等、通信ネットワーク上で顧客が何らかの形で参加し、一定の結果が得られるような全ての娯楽対象を包含する広い概念である。「通信ネットワーク上でのゲームの提供」は、顧客との間でデータをやり取りすることにより、顧客に通信ネットワーク上でのリアルタイムのゲームプレイを実現させることを意味する。

【0017】「使用ポイント」は、ゲームを行うために顧客が使用するポイントを意味している。「獲得ポイント」は、ゲームの結果によって賞品として顧客に提供されるポイントを意味している。「取得ポイント」は、顧客が取得したポイントとして、ポイント発行元で管理し

ている顧客のポイント情報に記録され、顧客の現在ポイントに加算されるポイントの意味しており、ゲームによって得られたポイントの他、賞品購入実績その他の各種の要因によって顧客が取得したポイント一般を含む広い概念である。

【0018】「還元ポイント」は、顧客に還元されたポイントとして、ポイント発行元で管理している顧客のポイント情報に記録され、顧客の現在ポイントから減算されるポイントの意味しており、ゲームによって還元されたポイントの他、キャッシュバックや賞品等の各種の方法で顧客に還元されたポイント一般を含む広い概念である。「賞品」は、各種の物品、獲得ポイントの他、ゲーム提供等の各種のサービスの提供を含んでおり、賞品として提供される全ての対象を含む広い概念である。

【0019】請求項1の発明は、顧客の商品購入実績に応じてポイントを発行し、そのポイント値に応じて何らかの利益を通信ネットワーク上で顧客に還元するポイント還元システムにおいて、ゲーム提供手段、ポイント清算手段、清算結果提示手段、およびポイント情報管理手段を備えたことを特徴としている。ここで、ゲーム提供手段は、顧客の端末からのゲーム参加要求および使用ポイント指定を受信した場合に、その顧客に対し、指定された使用ポイントと引き替えに通信ネットワーク上でのゲームを提供する手段である。

【0020】また、ポイント清算手段は、ゲーム提供手段によって顧客に提供されたゲームの結果と使用ポイントに応じて、ゲームに関連するポイントの清算を行う手段であり、清算結果提示手段は、ポイント清算手段によるポイント清算結果を表示する清算結果表示データをその顧客の端末に対して送信する手段である。そしてまた、ポイント情報管理手段は、顧客のポイント情報を管理し、ポイント清算手段によるポイント清算結果に基づいて顧客のポイント情報を更新する手段である。

【0021】請求項4の発明は、請求項1の発明を方法の観点から把握したものであり、顧客の商品購入実績に応じてポイントを発行し、そのポイント値に応じた何らかの利益を通信ネットワーク上で顧客に還元するポイント還元方法において、請求項1の発明におけるゲーム提供手段、ポイント清算手段、清算結果提示手段、およびポイント情報管理手段、の各機能に対応する、ゲーム提供ステップ、ポイント清算ステップ、清算結果提示ステップ、およびポイント情報更新ステップ、を有することを特徴としている。

【0022】請求項10の発明は、請求項1、4の発明をプログラムの観点から把握したものであり、顧客の商品購入実績に応じてポイントを発行し、そのポイント値に応じた何らかの利益を通信ネットワーク上で顧客に還元するためのプログラムにおいて、コンピュータに、請求項1の発明におけるゲーム提供手段、ポイント清算手段、清算結果提示手段、およびポイント情報管理手段、

の各機能に対応する機能を実現させることを特徴としている。

【0023】以上のような請求項1、4、10の発明によれば、ポイントと引き替えに、通信ネットワーク上で行われるゲームへの参加を可能とすることにより、顧客は、通信ネットワーク上でゲーム参加要求を行い、使用ポイントを指定するだけで、希望するゲームを即時的に無料で楽しむことができる。通信ネットワーク上でのゲームの提供は低コストで実現可能であるため、ポイント発行元は顧客に対して発行したポイントを低コストで回収できる。

【0024】この場合、顧客にとっては、ポイント還元の既存の選択肢に加えてゲームという選択肢が増えることになるため、既存の選択肢にあまり興味のない顧客についても、ポイント還元に対する興味を惹き付けることが可能となり、販売促進に有効である。また、固定の選択肢のみにより一定の還元率で固定的にポイント還元する場合に比べて、発行したポイントの一部をゲームと引き替えに流動的に低コストで回収することにより、顧客へのポイント還元に必要な全体のコストを節減することができる。

【0025】請求項2の発明は、請求項1に記載のポイント還元システムにおいて、ポイント清算手段とポイント情報管理手段の機能に特徴を有するものである。すなわち、ポイント清算手段は、ゲーム提供手段によって顧客に提供されたゲームの結果に応じた賞品として顧客にポイントを獲得させる場合に、この獲得ポイントから使用ポイントを差し引いた差引ポイントを求めるように構成される。また、ポイント情報管理手段は、ポイント清算手段によって得られた差引ポイントに基づき、その差引ポイントがプラスである場合にはゲームによる取得ポイントとして顧客の現在ポイントに加算し、マイナスである場合にはゲームによる還元ポイントとして顧客の現在ポイントから減算するように構成される。

【0026】請求項5の発明は、請求項2の発明を方法の観点から把握したものであり、請求項4に記載のポイント還元方法において、ポイント清算ステップおよびポイント情報更新ステップが、請求項2の発明におけるポイント清算手段およびポイント情報管理手段の機能に対応することを特徴としている。

【0027】以上のような請求項2、5の発明によれば、ゲームの結果に応じてポイントが増減するため、顧客にとってはゲームを楽しみながらポイントの増加も期待できる。したがって、ゲームに対する顧客の興味を増大させることが可能となる。また、ゲームによる取得・還元ポイントを顧客のポイント情報に確実に反映させることができる。

【0028】請求項3の発明は、請求項2に記載のポイント還元システムにおいて、ゲーム提供手段によって顧客に提供されたゲームの結果に応じた賞品として顧客に

ポイント以外の賞品を提供するための処理を行う賞品提供手段を備えると共に、ゲーム提供手段、賞品提供手段、およびポイント清算手段の構成に特徴を有するものである。すなわち、ゲーム提供手段は、顧客に提供されたゲームの結果が、勝利または所定の基準に達している場合に、その顧客の端末に対し、ゲーム結果を表示するゲーム結果表示データを送信すると共に、ポイントおよびポイント以外の賞品を含む複数種類の賞品の中から希望する賞品を選択させる賞品選択支援表示データを送信するように構成される。

【0029】また、賞品提供手段は、顧客の端末からの、ポイント以外の賞品の獲得を選択する賞品獲得指示を受信した場合に、その顧客に賞品を提供するための処理を行うように構成される。そして、ポイント清算手段は、顧客の端末からの、ポイント以外の賞品の獲得を選択する賞品獲得指示を受信した場合に、賞品提供手段による還元分を除いた獲得ポイントから使用ポイントを差し引いた差引ポイントを求め、ポイントの獲得を選択するポイント獲得指示を受信した場合に、その顧客のゲーム結果に応じたポイントを顧客に獲得させると共に、この獲得ポイントから使用ポイントを差し引いた差引ポイントを求めるように構成される。

【0030】請求項6の発明は、請求項3の発明を方法の観点から把握したものであり、請求項5に記載のポイント還元方法において、請求項3の発明における賞品提供手段の機能に対応する賞品提供ステップを有すると共に、ゲーム提供ステップ、賞品提供ステップ、およびポイント清算ステップが、請求項3の発明におけるゲーム提供手段、賞品提供手段、およびポイント清算手段、の各機能を有することを特徴としている。

【0031】以上のような請求項3、6の発明によれば、ゲームの結果に応じてポイントの増減だけでなく、ポイント以外の賞品を獲得することも可能となり、顧客は、ポイントとそれ以外の賞品を含む複数種類の賞品の中から希望する賞品を自由に選択できるため、ゲームに対する顧客の興味を増大させることが可能となる。

【0032】請求項7の発明は、請求項4～6のいずれか1つに記載のポイント還元方法において、ゲーム提供ステップの前に、ゲーム選択支援ステップ、ポイント指定支援ステップ、およびポイント比較ステップを有することを特徴としている。ここで、ゲーム選択支援ステップは、顧客の端末からのゲーム参加要求を受信した場合に、その顧客の端末に対し、ゲームの種類を選択させるゲーム選択支援表示データを送信するステップである。また、ポイント指定支援ステップは、ゲーム選択支援ステップによるゲーム選択支援表示データの送信後に、顧客の端末からのゲーム指定を受信した場合に、その顧客の端末に対し、指定されたゲームを行うために使用するポイントを指定させるためのポイント指定支援表示データを送信するステップである。そして、ポイント比較ス

テップは、ポイント指定支援ステップによるポイント指定支援表示データの送信後に、顧客の端末からの使用ポイント指定を受信した場合に、その使用ポイントをその顧客の現在ポイントと比較するステップである。さらに、ゲーム提供ステップにおいては、ポイント比較ステップによって、使用ポイントが現在ポイント以下である場合に、その顧客に対し、指定された使用ポイントと引き替えに通信ネットワーク上でのゲームを提供する。

【0033】この発明によれば、顧客が指定した使用ポイントが現在ポイント以下である場合にのみゲームを提供することにより、現在ポイントを超える使用ポイントによるゲーム提供という不都合な事態を回避し、現在ポイントの範囲内の正当なポイント還元を実現することができる。

【0034】請求項8の発明は、請求項7に記載のポイント還元方法において、ゲーム選択支援ステップの前に、現在ポイント提示ステップを有することを特徴としている。ここで、現在ポイント提示ステップは、顧客の端末からの現在ポイント表示要求を受信した場合に、その顧客の端末に対し、その顧客の現在ポイントを表示する現在ポイント表示データを、ポイント使用によるゲームへの参加を選択させるためのゲーム参加支援表示データと共に送信するステップである。そして、ゲーム選択支援ステップにおいては、現在ポイント提示ステップによる現在ポイント表示データおよびゲーム参加支援表示データの送信後に、顧客の端末からのゲーム参加要求を受信した場合に、その顧客の端末に対し、ゲームの種類を選択させるゲーム選択支援表示データを送信する。

【0035】この発明によれば、顧客からの現在ポイントの表示要求時に、現在ポイントを提示すると共に、ゲームへの参加を選択させるためのゲーム参加支援表示を行うことにより、顧客が現在ポイントを確認した時点でそのままゲームに参加する可能性を高めることができる。

【0036】請求項9の発明は、請求項4～8のいずれか1つに記載のポイント還元方法において、特定のカード表現データを用いたゲームを提供することを特徴としている。すなわち、ゲーム提供ステップにおいては、「グー」、「チョキ」、「パー」という3種類の中から選択されたジャンケンの基本属性を示す表示と、複数種類の絵柄の中から選択された絵柄による2次属性を示す表示とを有するカードを表現するカード表現データを用いて、絵柄を揃えるスロットルゲーム、およびジャンケンのルールを基礎として勝敗を決定するジャンケンカードゲーム、という2種類のゲームを少なくとも提供する。

【0037】この発明によれば、極めて平易なルールを用いた短時間決着型のゲームを提供することにより、ゲームに時間をかけたくない顧客やゲームに熟練していない顧客であっても、抵抗なくゲームに参加しやすい上、

ゲームとしての娯楽性も十分に享受できる。したがって、幅広い顧客層に対して、ゲーム参加への興味を誘起させることが可能となる。

【0038】請求項11の発明は、顧客の商品購入実績に応じてポイント発行元からその顧客に発行されるポイントと引き替えにその顧客にサービスを提供するポイント還元サービス提供方法において、ゲーム選択支援ステップ、ポイント指定支援ステップ、ポイント比較ステップ、ゲーム提供ステップ、ポイント清算ステップ、清算結果提示ステップ、および更新用データ提供ステップを有することを特徴としている。

【0039】ここで、ゲーム選択支援ステップは、ポイント発行元を介して顧客の端末からのゲーム参加要求を受信した場合に、その顧客の端末に対し、ゲームの種類を選択させるゲーム選択支援表示データを送信するステップである。また、ポイント指定支援ステップ、ポイント比較ステップ、およびゲーム提供ステップは、請求項7の発明における同名の各ステップにそれぞれ対応する。そして、ポイント清算ステップおよび清算結果提示ステップは、請求項4の発明における同名の各ステップにそれぞれ対応する。さらに、更新用データ提供ステップは、ポイント清算ステップによるポイント清算結果を顧客の現在ポイント更新用のデータとしてポイント発行元に送信するステップである。

【0040】この発明によれば、ポイント発行元のWebページ等にアクセスしてきた顧客がゲーム参加を希望する場合に、そのゲーム参加要求をゲームサービス提供側で受信して直ちにゲーム提供を行うことができる。また、ゲーム提供後は、ポイント清算結果をポイント発行元に送信することにより、ポイント発行元は、そのポイント清算結果を自らが管理している顧客の現在ポイントに反映させることができる。なお、請求項4、7の発明と同様のステップを有することにより、それらの発明と同様の作用効果が得られることは明かである。

【0041】請求項12の発明は、請求項11に記載のポイント還元サービス提供方法において、請求項6の発明における賞品提供ステップに対応する賞品提供ステップを有すると共に、ゲーム提供ステップ、賞品提供ステップ、およびポイント清算ステップが、請求項6の発明における同名の各ステップにそれぞれ対応することを特徴としている。この発明によれば、請求項6の発明と同様の作用効果が得られる。

【0042】請求項13の発明は、請求項11または12に記載のポイント還元方法において、請求項9の発明と同様に、特定のカード表現データを用いたゲームを提供することを特徴としている。この発明によれば、請求項9の発明と同様の作用効果が得られる。

【0043】

【発明の実施の形態】以下には、本発明の実施の形態を図面に沿って具体的に説明する。ただし、ここで記載す

る実施の形態は、本発明を何ら限定するものではなく、本発明の一態様を例示するものにすぎない。

【0044】本発明は、典型的には、コンピュータをソフトウェアで制御することにより実現される。この場合のソフトウェアは、コンピュータのハードウェアを物理的に活用することで本発明の作用効果を実現するものであり、また、従来技術を適用可能な部分には好適な従来技術が適用される。

【0045】また、本発明を実現するハードウェアやソフトウェアの具体的な種類や構成、ソフトウェアで処理する範囲などは自由に変更可能であり、例えば、本発明を実現するプログラムは本発明の一態様である。このため、以下の説明では、本発明および実施形態の各機能を実現する仮想的回路ブロックを用いる。

【0046】[1. システム構成] まず、図1は、本発明を適用した1つの実施の形態に係るポイント還元システムを示す機能ブロック図である。この図1に示すように、ポイント発行元サーバ1は、ゲーム提供サーバ2に接続されると共に、インターネット等の通信ネットワーク3を介して顧客の端末4と接続されている。なお、図1中では、簡略化の目的から、単一の端末4のみが示されているが、実際には多数の端末4が接続されている。

【0047】図1に示すように、ポイント発行元サーバ1は、通信部11、公開画面提示部12、ポイント情報管理部（ポイント情報管理手段）13、顧客情報記憶部14、顧客別ポイント情報記憶部15、等を有する。また、ゲーム提供サーバ2は、通信部21、ゲーム提供部（ゲーム提供手段）22、ポイント清算部（ポイント清算手段）23、清算結果提示部（清算結果提示手段）24、賞品提供部（賞品提供手段）25、ゲーム結果記憶部26、清算結果記憶部27、等を有する。各サーバ1、2の各部11～15、21～27の機能は次の通りである。

【0048】ポイント発行元サーバ1の通信部11は、顧客の端末4との間で通信ネットワーク3を介して通信を行うと共に、ゲーム提供サーバ2との間で通信を行う手段である。公開画面提示部12は、通信部11を通じて顧客の端末4にWebページの公開画面を送信するようになっている。この公開画面には、顧客に現在ポイント表示要求を行わせるための支援表示が含まれる。

【0049】ポイント情報管理部13は、顧客別ポイント情報記憶部15に格納されたポイント情報を管理し、必要に応じてポイント情報を提示し、更新する機能を有する。すなわち、ポイント情報管理部13はまず、顧客の端末4からの現在ポイント表示要求を受信した場合に、本人認証を行った後、その顧客の端末4に対し、現在ポイント表示画面を送信するようになっている。この現在ポイント表示画面には、現在ポイントの表示（現在ポイント表示データ）と共に、顧客にゲーム参加要求を行わせるための支援表示（ゲーム参加支援表示データ）



が含まれる。ポイント情報管理部13はまた、ゲーム提供サーバ2からゲーム終了後にポイント清算結果を受信した場合に、そのポイント清算結果によって顧客のポイント情報を更新するようになっている。

【0050】顧客情報記憶部14には、顧客の名前、住所、電話番号などの個人情報の他、ポイント発行元から付与されたポイントカード番号等の顧客番号、商品購入実績データ等が記憶されている。顧客別ポイント情報記憶部15には、各顧客に関するポイント情報として、ポイント取得・還元履歴、現在ポイント等が記憶されている。

【0051】ゲーム提供サーバ2の通信部21は、ポイント発行元サーバ1との間で通信を行うと共に、ポイント発行元サーバ1を介して顧客の端末4との間で通信を行う手段である。ゲーム提供部22は、顧客の端末4からのゲーム参加要求を受信した場合に、その顧客の端末4に対し、ゲーム選択画面を送信するようになっている。このゲーム選択画面には、顧客にゲーム選択を行わせるための支援表示（ゲーム選択支援表示データ）が含まれる。

【0052】ゲーム提供部22は、顧客の端末4からのゲーム指定を受信した場合に、その顧客の端末4に対し、ポイント指定画面を送信するようになっている。このポイント指定画面には、顧客に使用ポイントを指定させるための支援表示（ポイント指定支援表示データ）が含まれる。ゲーム提供部22は、顧客の端末4から指定された使用ポイントがその顧客の現在ポイント以下である場合に、その顧客に対し、指定された使用ポイントと引き替えに通信ネットワーク3上でのゲームを提供するようになっている。

【0053】さらに、ゲーム提供部22は、顧客に提供したゲームが終了した場合に、その顧客の端末4に対し、ゲーム結果表示画面を送信するようになっている。このゲーム結果表示画面には、ゲーム結果の表示（ゲーム結果表示データ）が含まれ、ゲーム結果が勝利または所定の基準に達している場合にはさらに、顧客にポイントとそれ以外の賞品のいずれかを選択させるための支援表示（賞品選択支援表示データ）が含まれる。

【0054】ポイント清算部23は、ゲーム提供部22によって顧客に提供されたゲームの結果と使用ポイントに応じて、ゲームに関連するポイントの清算を行い、獲得ポイントから使用ポイントを差し引いた差し引きポイントを求めるようになっている。すなわち、ポイント清算部23は、顧客の端末からの、ポイント以外の賞品の獲得を選択する賞品獲得指示を受信した場合には、獲得ポイントをゼロとし、使用ポイントにマイナスを付けたポイントをそのまま差し引きポイントとするようになっている。これに対して、ポイントの獲得を選択するポイント獲得指示を受信した場合には、その顧客のゲーム結果に応じたポイントを顧客に獲得させると共に、この獲得ポ

イントから使用ポイントを差し引いた差し引きポイントを求めるようになっている。

【0055】清算結果提示部24は、ポイント清算部23によるポイント清算結果を表示する清算結果表示画面（清算結果表示データ）をその顧客の端末4に対して送信すると共に、ポイント清算結果を顧客の現在ポイント更新用のデータとしてポイント発行元サーバ1に送信するようになっている。賞品提供部25は、顧客の端末4からの賞品獲得指示を受信した場合に、その顧客に賞品を提供するための処理を行うようになっている。

【0056】ゲーム結果記憶部26は、ゲーム提供部22によって顧客に提供されたゲームの結果を記憶するようになり、清算結果記憶部27は、ポイント清算部23によるポイント清算結果を記憶するようになっている。

【0057】〔2.ポイント還元処理〕図2、図3は、図1に示すポイント還元システムのポイント発行元サーバ1とゲーム提供サーバ2によるポイント還元処理の概略を示すフローチャートである。この図2、図3に示すように、本実施の形態に係るポイント還元システムの運用に当たってはまず、顧客の端末4からのアクセス（S201のYES）に対して、ポイント発行元サーバ1は、公開画面提示部12により、通信部11を通じてその顧客の端末4に公開画面を送信する（S202）。

【0058】この公開画面には、例えば、図4に示すように、最新情報ボタン401、企業紹介ボタン402、商品紹介ボタン403、ポイントシステム紹介ボタン404、現在ポイント表示ボタン405等の支援表示が含まれており、クリックされたボタンに応じた画面が表示されるようになっている。

【0059】図4に示すような公開画面の現在ポイント表示ボタン405がクリックされる等により、顧客の端末4からの現在ポイント表示要求を受信した場合（S203のYES）には、ポイント発行元サーバ1は、顧客情報記憶部14に記憶されたポイントカード番号やパスワードなどの情報に基づき、ポイント情報管理部13により本人認証を行う（S204）。本人であると判断した場合（S204のYES）には、ポイント情報管理部13は、顧客別ポイント情報記憶部15に記憶されたポイント情報を用いて、その顧客の端末4に現在ポイント表示画面を送信する（S205）。

【0060】この現在ポイント表示画面には、例えば、図5に示すように、現在ポイント表示501や最近のポイント履歴表示502と共に、ゲーム参加が可能であることを示す説明表示503やゲーム参加ボタン504等の支援表示が含まれている。ここで、ポイント履歴表示502は、日付、取得ポイント（商品購入による発行ポイントやゲームで獲得したポイント）、還元ポイント（キャッシュバックや賞品等に還元されたポイントやゲームで使用したポイント）、残高ポイント、等を示して

いる。なお、本人認証ができなかった場合（S204のNO）には、その旨を示すエラー表示を行い（S206）、S203に戻る。

【0061】図5に示すような現在ポイント表示画面のゲーム参加ボタン504がクリックされる等により、顧客の端末4からのゲーム参加要求を受信した場合（S207のYES）には、ポイント発行元サーバ1は、通信部11により、顧客の端末4をゲーム提供サーバ2に接続し、ゲーム提供サーバ2による顧客へのゲーム提供を可能にする（S208）。

【0062】ゲーム提供サーバ2は、ポイント発行元サーバ1を介して顧客の端末4からのゲーム参加要求を受信した場合（S221のYES）に、ゲーム提供部22により、通信部21を通じてその顧客の端末4にゲーム選択画面を送信する（S222）。

【0063】このゲーム選択画面には、例えば、図6に示すように、選択可能なゲームの種類に応じた数のゲーム指定ボタン601、602や、各ゲームの概要を示す説明表示603等が支援表示として含まれている。図6では、一例として、スロットルゲームとジャンケンカードゲームという2種類のゲームを提供する場合のゲーム選択画面が示されている。

【0064】図7は、スロットルゲームとジャンケンカードゲームで使用するジャンケンカードの一例を示す一覧図である。この図7に示すように、ジャンケンの基本属性を示す、「グー」、「チョキ」、「パー」、という3種類のジャンケンハンドA1～A3と、絵柄による2次属性を示す、「司祭」、「戦士」、「女王」、「王様」、「魔女」、という5種のキャラクターB1～B5とが組み合わされて、計15種類のカードが用意されている。このようなジャンケンカードは、通信ネットワーク上では、カードを表現するカード表現データの形で仮想のカードとして存在する。

【0065】図7に示すようなジャンケンカードを使用したスロットルゲームは、図6の説明表示603に示すように、例えば、3つのスロットルを回転させて3枚のカードのキャラクターを揃えるゲームである。また、ジャンケンカードゲームは、例えば、顧客とコンピュータ上の仮想の対戦相手にそれぞれカードを配ってジャンケンのルールで勝敗を決定し、勝負がつかない場合には予め設定されたキャラクター間の強弱に応じて勝敗を決定するゲームである。なお、具体的なゲーム内容自体は、本発明の要旨ではないため、これ以上の説明は省略する。

【0066】図6に示すようなゲーム選択画面のゲーム指定ボタン601、602の1つがクリックされる等により、顧客の端末4からのゲーム指定を受信した場合（S223のYES）に、ゲーム提供サーバ2は、ゲーム提供部22により、その顧客の端末4にポイント指定画面を送信する（S224）。

【0067】このポイント指定画面には、例えば、図8に示すように、使用ポイント入力窓801とその入力値に応じて連動表示されるプレイ回数表示802、確認ボタン803、ポイントとゲームプレイ回数またはカード枚数との交換レートを示す交換レート表示804等が支援表示として含まれている。図8では、一例として、スロットルゲームを指定した場合のポイント指定画面が示されている。

【0068】図8に示すようなポイント指定画面の使用ポイント入力窓801に使用ポイントのポイント値が入力される等により、顧客の端末4からの使用ポイント指定を受信した場合（S225のYES）に、ゲーム提供サーバ2は、ゲーム提供部22により、指定された使用ポイントを顧客の現在ポイントと比較し、使用ポイントが現在ポイント以下である場合（S226のYES）にのみ、その使用ポイントと引き替えにゲームを提供する（S227）。

【0069】使用ポイントが現在ポイントを超える場合（S226のNO）には、その旨を示すエラー表示を行い（S228）、S225に戻る。なお、顧客の現在ポイントに関するデータは、例えば、ゲーム参加要求の受信時に、そのゲーム参加要求と共にポイント発行元サーバ1から取得すればよいが、使用ポイント指定時などの他の時点で取得してもよい。

【0070】ゲーム提供サーバ2は、使用ポイント分のゲームが終了した時点（S229のYES）で、ゲーム提供部22により、顧客の端末4にゲーム結果表示画面を送信すると共に、ゲーム結果をゲーム結果記憶部26に保存する（S230）。

【0071】ここで、ゲーム結果表示画面には、例えば、図9に示すように、ゲーム結果表示901が含まれ、ゲーム結果が勝利または所定の基準に達している場合にはさらに、ゲーム結果から賞品またはポイントが獲得できることを示す獲得表示902と、ポイント以外の賞品を獲得するための賞品獲得ボタン903、ポイントを獲得するためのポイント獲得ボタン904、等の支援表示（賞品選択支援表示データ）が含まれる。図9は、一例として、100ポイント使用によりスロットルゲームを10回プレイして、3枚のカードのキャラクターが2回揃ったことを示すゲーム結果表示と、そのゲーム結果に応じて賞品Aまたは150ポイントの獲得が可能である場合にそれらを選択させるためのゲーム結果表示画面を示している。

【0072】ゲームが勝利または所定の基準に達している場合（S231のYES）において、図9に示すようなゲーム結果表示画面の賞品獲得ボタン903がクリックされる等により、顧客の端末4からの賞品獲得指示を受信した場合（S232のYES）に、ゲーム提供サーバ2は、賞品提供部25により、その顧客に賞品を提供するための処理を行う（S233）。この処理は、例え

ば、獲得ポイントに応じた賞品の選択や賞品発送用の伝票データ作成等の処理である。

【0073】ゲーム提供サーバ2は、顧客の端末4からの賞品獲得指示またはポイント獲得指示を受信した場合（S232のYESまたはNO）、あるいは、ゲーム結果が敗戦または所定の基準に達していない場合（S231のNO）には、ポイント清算部23により、ポイントの清算を行う（S234）。例えば、図9の例で顧客からの賞品獲得指示を受信した場合には、獲得ポイントをゼロとし、使用ポイントである100ポイントにマイナスを付けて差引ポイントとする。

【0074】また、図9の例で顧客からのポイント獲得指示を受信した場合には、獲得ポイントである150ポイントから使用ポイントである100ポイントを差し引くことにより、差引ポイントはプラス50ポイントとなる。そしてまた、100ポイント使用によりスロットルゲームを10回プレイして、3枚のカードのキャラクターが1回も揃わなかった場合には、ゲーム結果表示画面ではゲーム結果表示のみを行い、ポイント清算においては、獲得ポイントをゼロとし、使用ポイントである100ポイントにマイナスを付けて差引ポイントとする。

【0075】ゲーム提供サーバ2は、続いて、清算結果提示部24により、顧客の端末4に清算結果表示画面を送信すると共に、ポイント清算結果を清算結果記憶部27に保存する（S235）。ここで、清算結果表示画面には、例えば、図10に示すように、獲得ポイント、使用ポイント、差引ポイント、等の清算結果表示1001が含まれると共に、顧客にゲーム続行を選択させるための同一ゲーム続行ボタン1002、ゲーム選択画面指定ボタン1003、顧客にゲーム終了を選択させるためのゲーム終了ボタン1004、等の支援表示が含まれる。

【0076】図10に示すような清算結果表示画面の同一ゲーム続行ボタン1002やゲーム選択画面指定ボタン1003がクリックされる等により、顧客の端末4からのゲーム続行指示を受信した場合（S236のYES）に、ゲーム提供サーバ2は、ゲーム提供部22により、指示内容に応じた画面を顧客の端末4に送信する。すなわち、同一ゲーム続行ボタン1002等による同一ゲーム続行指示である場合（S237のYES）には、S224に戻ってポイント指定画面を送信し、ゲーム選択画面指定ボタン1003等によるゲーム選択画面送信要求である場合（S237のNO）には、S222に戻ってゲーム選択画面を送信する。

【0077】なお、図10に示すような清算結果表示画面のゲーム終了ボタン1004がクリックされる等により、顧客の端末4からのゲーム終了指示を受信した場合（S236のNO）には、ゲーム提供サーバ2は、清算結果提示部24により、その顧客のポイント清算結果を顧客のポイント情報更新用のデータとしてポイント発行元サーバ1に送信する（S238）。この後、ゲーム提

供サーバ2は、S221に戻って次のゲーム参加要求に待機する。

【0078】ポイント発行元サーバ1は、ゲーム提供サーバ2から顧客のポイント清算結果を受信した場合（S209のYES）に、ポイント情報管理部13により、顧客別ポイント情報記憶部15内のその顧客のポイント情報をポイント清算結果に基づいて更新すると共に、顧客の端末4をゲーム提供サーバ2から切断し、公開画面に戻す（S210）。

【0079】この場合、ポイント情報管理部13は、ポイント清算結果の差引ポイントの情報を、そのプラスマイナスに応じてゲームによる取得ポイントまたは還元ポイントとして、ポイント取得・還元履歴に追加し、現在ポイントを加算または減算する。図10の例では、差引ポイントはプラスであるため、ゲームによる取得ポイントとして記録され、現在ポイントに50ポイントが加算されることになる。なお、顧客がログアウトした後（S211のYES）は、ポイント発行元サーバ1は、S201に戻って次のアクセスに待機する。

【0080】[3. 効果] 以上説明したような、本実施の形態に係るポイント還元システムによれば、販売促進・コスト節減に有効なゲームを提供できる。以下には、本実施の形態の効果について詳細に説明する。

【0081】[3-1. 販売促進・コスト節減に有効なゲーム提供] 本実施の形態においては、ポイントと引き替えに、通信ネットワーク上で行われるゲームへの参加を可能とすることにより、顧客は、通信ネットワーク上でゲーム参加要求を行い、使用ポイントを指定するだけで、希望するゲームを即時的に無料で楽しむことができる。通信ネットワーク上でのゲーム提供は低コストで実現可能であるため、ポイント発行元は顧客に対して発行したポイントを低コストで回収できる。

【0082】この場合、顧客にとっては、ポイント還元の選択肢として、キャッシュバックや賞品等の既存の選択肢に加えてゲームという選択肢が増えることになるため、既存の選択肢にあまり興味のない顧客についても、ポイント還元に対する興味を惹き付けることが可能となり、販売促進に有効である。また、キャッシュバックや固定の賞品のみにより一定の還元率で定期的にポイント還元する場合に比べて、発行したポイントの一部をゲームと引き替えに流動的に低コストで回収することにより、顧客へのポイント還元に必要な全体のコストを節減することができる。

【0083】[3-2. Webページ利用によるゲーム参加の促進] 本実施の形態においては、ポイント発行元のWebページにアクセスしてきた顧客が現在ポイントを確認する際に、Webページの現在ポイント表示画面上にゲーム参加ボタン等の支援表示を行うことにより、顧客が現在ポイントを確認した時点でそのままゲームに参加する可能性を高めることができる。この場合、ゲー

ムに興味を持っていた顧客は勿論のこと、ポイントと引き替えにゲームに参加できることをあまり認識していなかった顧客やさほど興味を持っていなかった顧客に対しても、現在ポイントを確認した時点でそのポイントによりゲームに参加できることを表示することにより、ゲーム参加への認識や興味を誘起させることが可能となる。

【0084】[3-3.ポイントの増減や賞品提供による娯楽性の向上]本実施の形態においては、ゲームの結果に応じてポイントが増減するため、顧客にとってはゲームを楽しみながらポイントの増加も期待できる。また、ゲームの結果に応じてポイントの増減だけでなく、ポイント以外の賞品を獲得することも可能である。したがって、ゲームの娯楽性を向上し、ゲームに対する顧客の興味を増大させることが可能となる。特に、ゲームで所定の基準に達した場合等により、希少性の高い賞品の獲得が可能になる等の条件限定や賞品限定等を行うことにより、ゲームに対する顧客の興味をさらに増大させることが可能となる。

【0085】[3-4.平易で娯楽性の高いゲーム提供によるゲーム参加の促進]本実施の形態においては、絵柄を揃えるスロットルゲームや、ジャンケンのルールを基礎として勝敗を決定するジャンケンカードゲーム、という極めて平易なルールを用いた短時間決着型のゲームを提供することにより、ゲームに時間をかけたくない顧客やゲームに熟練していない顧客であっても、抵抗なくゲームに参加しやすい上、ゲームとしての娯楽性も十分に享受できる。したがって、幅広い顧客層に対して、ゲーム参加への興味を誘起させることが可能となる。

【0086】[3-5.専用のサーバによるシステム効率向上とコスト節減]本実施の形態においては、ポイント発行元サーバ1とゲーム提供サーバ2とを別に設けていることから、ポイント発行元はポイント発行元サーバ1だけを管理運営し、ゲーム提供サーバ2については専門のゲームサービス業者が管理運営する、といったシステム運用が可能である。この場合、ポイント発行元の負担を軽減してシステム全体の効率を向上できると共に、ゲーム提供に伴うコストの節減にもつながる。

【0087】[3-6.迅速なゲーム提供と即時的なポイント管理]ポイント発行元サーバ1にゲーム提供サーバ2を直接接続していることから、両サーバ間で大量なデータ通信を高速で実現可能であるため、ゲーム提供サーバ2は、顧客がWebページの現在ポイント表示画面上でゲーム参加を希望する場合には、そのゲーム参加要求をポイント発行元サーバ1から即時的に受信して直ちにゲーム提供を開始することができる。また、ゲーム提供後は、ゲーム提供サーバ2で得られたポイント清算結果をポイント発行元サーバ1に即時的に送信することにより、ポイント発行元サーバ1は、そのポイント清算結果を自らが管理している顧客の現在ポイントに即時的に反映させることができる。

【0088】[3-7.現在ポイント確認による適切なポイント還元の実現]顧客の使用ポイントを単に自己申告のみとした場合には、顧客が実際の現在ポイントより多い使用ポイントを提示することにより、現在ポイントを超える使用ポイントによるゲーム提供という不都合な事態を生じる可能性がある。これに対して、本実施の形態においては、ゲーム提供に先立って、ゲーム提供サーバ2が顧客の現在ポイントをポイント発行元サーバ1から取得し、顧客が指定した使用ポイントが現在ポイント以下である場合にのみゲームを提供することにより、現在ポイントの範囲内での適切なポイント還元を実現することができる。

【0089】[4.他の実施の形態]なお、本発明は、前述した実施の形態に限定されるものではなく、本発明の範囲内で、他にも多種多様な形態が実施可能である。

【0090】まず、前記実施の形態においては、ポイント発行元サーバとゲーム提供サーバを直接接続し、ゲーム提供サーバと顧客の端末との通信をポイント発行元サーバを介して行うようにしたが、本発明において、サーバの接続構成やサーバ自体の構成は適宜選択可能である。例えば、ポイント発行元サーバとゲーム提供サーバとを通信ネットワークを介して接続することや、ポイント発行元サーバ内にゲーム提供サーバの機能を組み込むこと等が考えられる。

【0091】これに関連して、前記実施の形態においては、ポイント発行元のWebページの現在ポイント表示画面上にゲーム参加ボタン等の支援表示を行うことにより、顧客が現在ポイントを確認した時点でそのままゲームに参加できるようにしたが、現在ポイント表示画面とは別にゲーム参加ボタン等の支援表示を行うことも考えられる。さらに、ポイント発行元のWebページとは別の、ポイント発行元の提携先のWebページ上でポイントと引き替えにゲームを提供することも考えられる。このようなWebページによるゲームの提供方法の変化に応じて、サーバの接続構成やサーバ自体の構成もまた変化する。

【0092】また、前記実施の形態の変形例として、ポイント指定画面に現在ポイントを表示することも考えられる。この場合には、顧客が、現在ポイントと比較しながら使用ポイントを入力できるため、現在ポイントを超える使用ポイントを入力する可能性を低くすることができる。さらに、清算結果表示画面において、差引ポイントを反映させた更新後の現在ポイントを表示することも考えられる。

【0093】また、ゲームの結果に応じて提供する具体的なポイント値や賞品の種類などは適宜選択可能であり、その提供方法もまた適宜選択可能である。前記実施の形態においては、賞品として、ポイントとポイント以外の賞品とを二者択一で提供する場合について説明したが、ポイントとそれ以外の賞品とを組み合わせで提供す

ることも考えられる。例えば、ゲームの結果に応じた獲得ポイントを提示し、獲得ポイントの一部をポイント以外の賞品として顧客に還元し、その還元分を除いた残りの獲得ポイントをポイントのまま顧客に還元することなどが考えられる。なお、ポイント以外の賞品は、物品に限らず、追加のゲーム提供等の各種のサービス提供でもよい。

【0094】そしてまた、前記実施の形態においては、ゲーム終了ごとにゲームの結果に応じてポイントや賞品を提供する場合について説明したが、特定のゲームにつ

いて、1週間単位、1ヶ月単位といった一定の期間内における定期的なランキングを行い、ランキングに応じたポイントや賞品を提供することなども考えられる。

【0095】一方、前記実施の形態においては、同じジャンケンカードのカード表現データを用いた2種類のゲームを提供したが、同様のカード表現データを用いてさらに多くの種類のゲームを提供することも考えられる。さらに、それらのゲームに限らず、本発明において提供するゲームの数や種類、内容等は、通信ネットワーク上

で提供できる限り、自由に選択可能であり、同様の効果が得られるものである。

【0096】このように、本発明のポイント還元システムは、各種の運用が可能であるため、ポイント還元のゲーム以外の選択肢および提供するゲームの具体的な種類や内容に応じて、システムの機能構成、具体的な装置構成、具体的な処理手順等は自由に選択可能である。なお、前述したポイント還元システムを実現または運用するための各種の方法や、そのための機能をコンピュータに実現させるための各種のプログラムは、いずれも本発明の一態様である。

【0097】

【発明の効果】以上説明した通り、本発明によれば、ポイントと引き替えに、通信ネットワーク上で行われるゲームへの参加を可能とすることにより、顧客にとっては無料でゲームを楽しむことができ、ポイント発行元にとっては顧客に対して発行したポイントを低コストで回収できるため、販売促進に有効でコストを節減可能なポイント還元システムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明を適用した1つの実施の形態に係るポイント還元システムを示す機能ブロック図。

【図2】図1に示すポイント発行元サーバとゲーム提供サーバによるポイント還元処理のうち、前半部分の概略を示すフローチャート。

【図3】図1に示すポイント発行元サーバとゲーム提供サーバによるポイント還元処理のうち、後半部分の概略を示すフローチャート。

【図4】図1に示すポイント発行元サーバにより送信される公開画面の一例を示す画像表示図。

【図5】図1に示すポイント発行元サーバにより送信される現在ポイント表示画面の一例を示す画像表示図。

【図6】図1に示すゲーム提供サーバにより送信されるゲーム選択画面の一例を示す画像表示図。

【図7】図1に示すゲーム提供サーバにより提供されるゲームで具体的に使用するカードの一例を示す一覧図。

【図8】図1に示すゲーム提供サーバにより送信されるポイント指定画面の一例を示す画像表示図。

【図9】図1に示すゲーム提供サーバにより送信されるゲーム結果表示画面の一例を示す画像表示図。

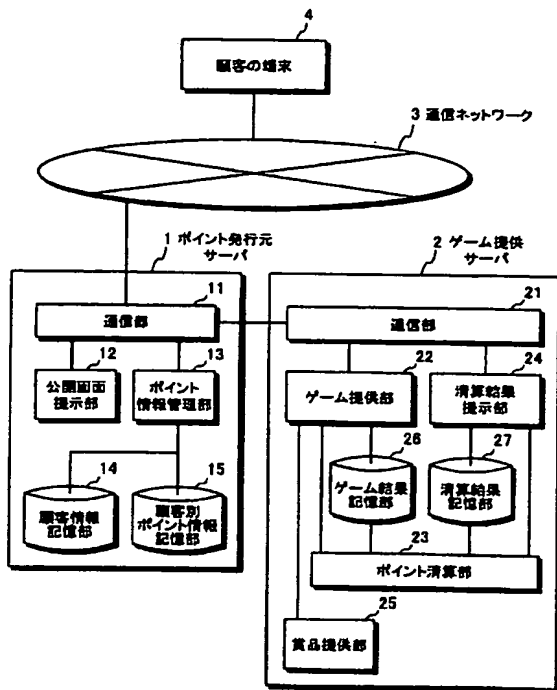
【図10】図1に示すゲーム提供サーバにより送信される清算結果表示画面の一例を示す画像表示図。

【符号の説明】

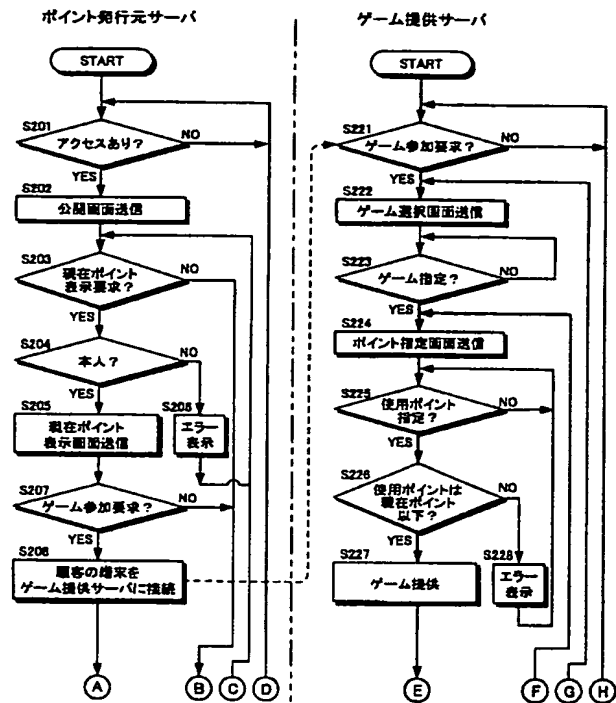
- 1…ポイント発行元サーバ
- 2…ゲーム提供サーバ
- 3…通信ネットワーク
- 4…顧客の端末

- 11…通信部
- 12…公開画面提供部
- 13…ポイント情報管理部
- 14…顧客情報記憶部
- 15…顧客別ポイント情報記憶部
- 21…通信部
- 22…ゲーム提供部
- 23…ポイント清算部
- 24…清算結果提示部
- 25…賞品提供部
- 26…ゲーム結果記憶部
- 27…清算結果記憶部

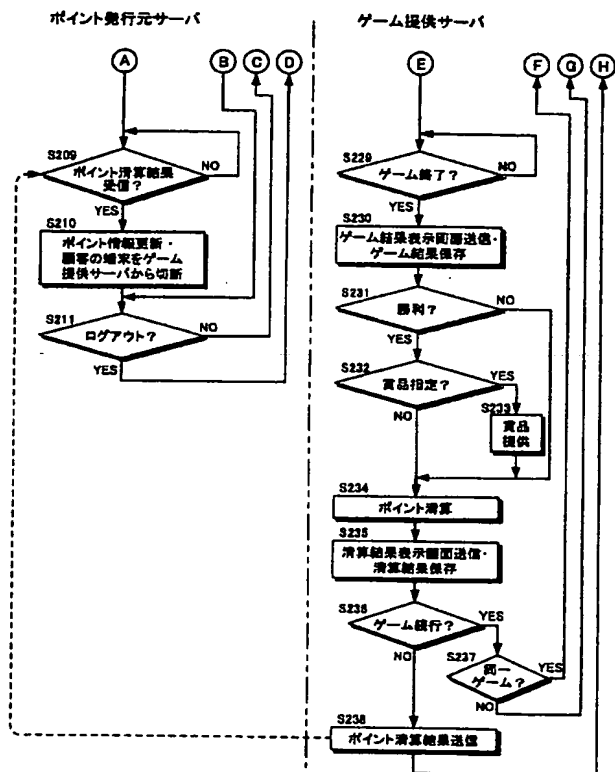
【図1】



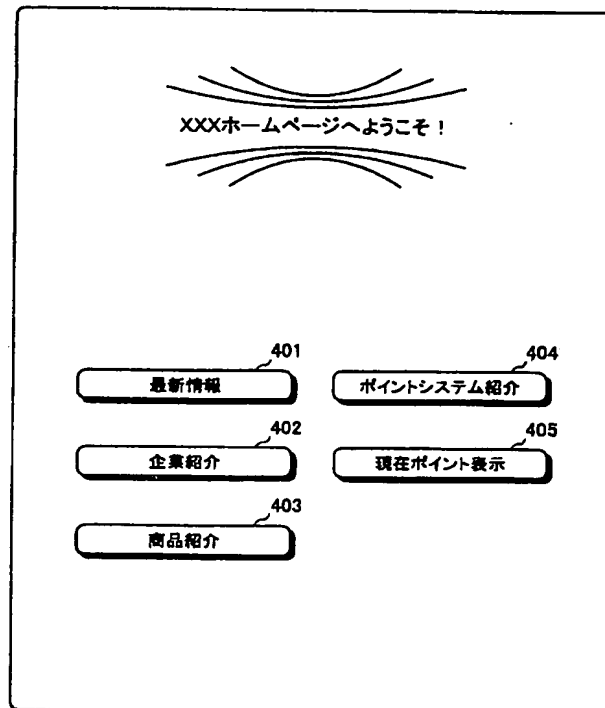
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

現在ポイント表示ページ

YY 様の2001年5月28日現在のポイントは、  
 ポイントです。

ポイント履歴

日付	取得ポイント	還元ポイント	残高ポイント
2001/05/19	0	ゲーム 800	2400
2001/05/11	商品A 1200	0	3200
2001/05/08	ゲーム 800	0	2000

ポイントと引き替えにゲームが楽しめます！

【図6】

ゲーム選択ページ

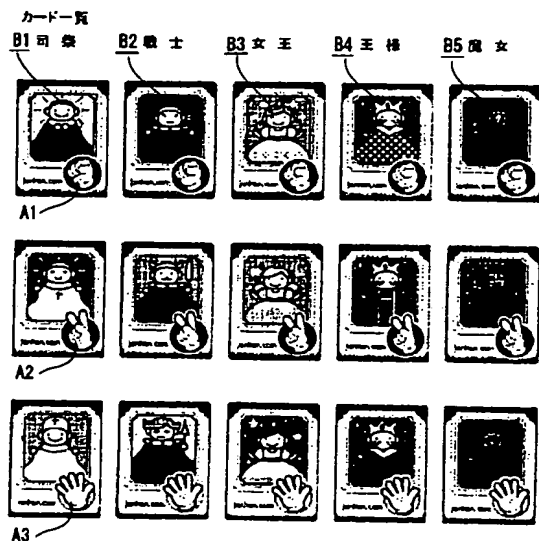
2種類のゲームが楽しめます。ボタンで選択して下さい！

ゲーム説明

**スロットルゲーム** 3つのスロットルをスタートボタンで回転させ、ストップボタンで1つずつ停止させます。3つの絵柄が揃ったら、賞品またはポイントが獲得できます。

**ジャンケンカードゲーム** コンピュータ上の仮想の対戦者を相手として、ジャンケンカードが伏せた状態で配られます。カードを同時に開いて対戦し、ジャンケンのルールで勝敗を決めます。勝負がつかないときは、絵柄の強弱で勝敗を決めます。勝てば、賞品またはポイントが獲得できます。

【図7】



【図8】

ポイント指定ページ

使用するポイントを入力して下さい！

801  ポイント使用

プレイ回数は、

802  です。

よろしければ、確認ボタンを押して下さい。

交換レート

100ポイント → 10回プレイ

1000ポイント → 100回プレイ

【図9】

ゲーム結果表示ページ

ゲーム結果

使用ポイント ... 100ポイント

プレイ回数 ... 10回

勝ち数 ... 2回

勝ち数が2回なので、  
賞品Aまたは150ポイントが獲得できます。  
下のボタンで選択して下さい！

賞品獲得

ポイント獲得

【図10】

清算結果表示ページ

清算結果

獲得ポイント ... 150ポイント

使用ポイント ... 100ポイント

---

差引ポイント ... +50ポイント

ゲーム終了後、差引ポイントは、ゲームによる取得・還元ポイントとして記録され、ポイント情報が更新されます。

ゲームを続ける場合は、下のボタンを押して下さい。

1002 同一ゲーム続行

ゲーム選択 1003

ゲームを終了する場合は、下のボタンを押して下さい。

ゲーム終了 1004